

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2001-340646
(P2001-340646A)

(43) 公開日 平成13年12月11日 (2001. 12. 11)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テマコード (参考)
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 13/00	P 2 C 0 0 1
13/10		13/10	
13/12		13/12	B

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 6 頁)

(21) 出願番号 特願2000-163386(P2000-163386)

(22) 出願日 平成12年5月31日 (2000. 5. 31)

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 梅垣 陽

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

(72) 発明者 大島 崇央

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
会社ナムコ内

(74) 代理人 100092646

弁理士 水野 清

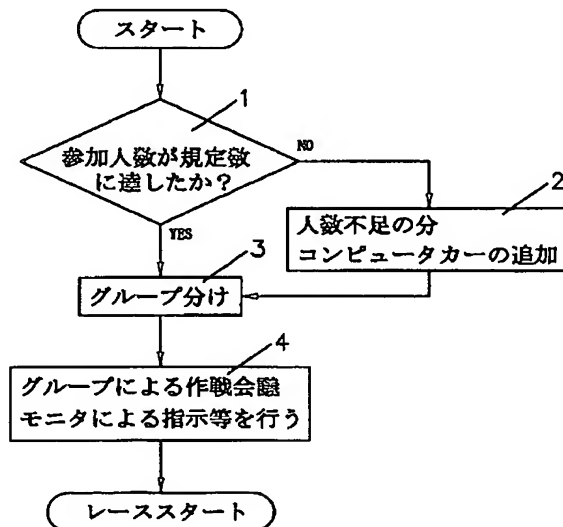
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 競争遊戯装置及び情報記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】 複数人による競走遊戯装置において、より現実的なゲーム内容の結果が反映される遊戯装置を提供することを目的とする。

【解決手段】 複数人による競争遊戯装置において、複数の組の遊戯成績が勝敗結果につながることを特徴とする競争遊戯装置。



【特許請求の範囲】

【請求項1】複数人による競争遊戯装置において、複数の組を設定するチーム設定部と、それぞれのチームに所属するプレーヤの遊戯成績により勝敗を決定する手段を有することを特徴とする競争遊戯装置。

【請求項2】請求項1において、前記複数の組の遊戯成績が、所属するプレーヤの最上位の遊戯成績であることを特徴とする競争遊戯装置。

【請求項3】請求項1において、前記複数の組の遊戯成績が、所属するプレーヤの遊戯成績を合わせたものであることを特徴とする競争遊戯装置。

【請求項4】請求項1乃至3において、所定の順以内の遊戯結果を得ると、結果に応じた得点が加算されることを特徴とする競争遊戯装置。

【請求項5】請求項1乃至4において、遊戯反則が判別されると反則点が加算され、反則点が所定の値に達すると、失格となることを特徴とする競争遊戯装置。

【請求項6】請求項1において、前記チーム設定部は、プレーヤの属性によって、組を設定することを特徴とする競争遊戯装置。

【請求項7】請求項1において、前記チーム設定部は、参加プレーヤが組の人数に達しない場合は、コンピュータプレーヤを追加することを特徴とする競争遊戯装置。

【請求項8】複数人による競争ゲームを行なう為のプログラムが記憶された情報記憶媒体であって、前記プログラムは、複数の組を設定する手段と、それぞれの組に所属するプレーヤの遊戯成績により勝敗を決定する手段を有することを特徴とする情報記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、複数人による競走遊戯装置及び競走遊戯を行なう為の情報記憶媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】従来の複数人によるレースゲームでは、プレーヤが筐体に配設された画面に表示されるコース画像を見ながら、自転車や自動車、オートバイなどの乗り物形の操作部を操作しながらゴールまで1位を目指して完走し、ゴールした順位やコースタイムに応じた得点を競い合うものであった。そのため、プレーヤはとにかく自分が上の順位でゴールできることを目指しており、親しい友人同士でもゲームではライバルとなり、仮想的レースコースでお互いに本気で競い合うことを楽しめるものであった。

【0003】まず、実際の競輪やF1カーレースなどにおいては、選手やドライバーは個人のタイトルとチームの勝利を考えている。例えば、競輪においては、選手の出身地や同窓生によって組まれた特有の「ライン」という考え方によって最後の直線までチーム戦を行っている。選手は所属するチームで協力し合い、ひたすら早く

走るリード役の選手と、相手チームをけん制するフォロ役の選手によってチームの選手が1位となるように援護するなどして、所属チームの選手を入賞させることなどがある。

【0004】また、F1カーレースなどにおいても、レースは個人で行っているが、各レースカーは「レーシングチーム」に所属しており、その所属メーカーは最終的に入賞した順位と人数で勝利を獲得するものであり、チームの優勝を第1に考える場合や、同チームドライバーのタイトル獲得を援護する場合には、チームメイトに先行させたドライバーは、後続のドライバーの追い上げを阻止する運転に徹し、お互いに協力し合いながら勝利の獲得を目指すことがある。

【0005】しかし、従来の複数人によるレースゲームなどにおいては、個人の成績がゲーム結果となるため、実際の自転車競争や自動車レースのように、数人のプレーヤが協力して、グループ内のプレーヤの勝利を勝ち取ってもグループとしての勝利とはならず、ゲーム画面やサウンドはかなりリアルで迫力感があり、仮想操縦感を楽しませるが、現実的なレース運びを味わうことができる勝利条件とはなっていなかった。

【0006】このため、複数人による競走ゲーム装置等において、実際のレースのように数人で組んだチームの勝敗がゲームの結果に反映され、個人のタイトルも狙うことができる遊戯装置の勝利条件が望まれていた。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】そこで、本発明は上記従来技術の問題点に鑑みなされたものであり、複数人による競走遊戯装置などにおいて、より現実的なゲーム内容の結果が反映される競争遊戯装置を提供することを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】請求項1記載の発明は、複数人による競争遊戯装置において、複数の組を設定するチーム設定部と、それぞれのチームに所属するプレーヤの遊戯成績により勝敗を決定する手段を有することを特徴とする。

【0009】本発明は、複数人による競争遊戯装置において、複数の組を設定するチーム設定部と、それぞれのチームに所属するプレーヤの遊戯成績により勝敗を決定する手段を有する。例えば、自転車競走遊戯装置において、複数人のプレーヤが複数組のチームに配属されて、チーム対チームで競走しあい、チームに所属するプレーヤの成績によって、勝敗が決定されるため、プロの競輪選手のようなレース展開を味わうことができる。また、野球などのスポーツのように優秀な選手がいても、チームワークが悪ければ勝利を得られず、その選手も最優秀MVPを狙う権利が得られないため、チーム勝利を第1と考え、4番バッターでも必要なときにはバントをするような、プロの戦い方に自分がかさねてみることで

き、物事の新しい見方を知ることができる現実的な遊戯装置となる。

【0010】請求項2記載の発明は、請求項1において、前記複数の組の遊戯成績が、所属するプレーヤの最上位の遊戯成績であることを特徴とする。

【0011】本発明は、複数の組の遊戯成績が、所属するプレーヤの最上位の遊戯成績である。例えば、自転車競争の遊戯装置において、1位となったプレーヤが所属する組の勝利となることで、チームによっては、全員で全力走行したり、一人を先行させて残りのメンバーで相手チームをブロックするなど色々な戦法で競争することができる。

【0012】請求項3記載の発明は、請求項1において、前記複数の組の遊戯成績が、所属するプレーヤの遊戯成績を合わせたものであることを特徴とする。

【0013】本発明は、複数の組の遊戯成績が、所属するプレーヤの遊戯成績を合わせたものである。例えば、自転車競争の遊戯装置において、1位となったプレーヤがいるチームでも、相手チームが2位と3位を取ると相手チームに負けてしまうようにすることで、全員がゴールするまでどのチームの勝利となるか分からなくなり、最後に劇的な逆転場面となる場合もある。

【0014】請求項4記載の発明は、請求項1乃至3において、所定の順以内の遊戯結果を得ると、結果に応じた得点が加算されることを特徴とする。

【0015】本発明は、所定の順以内の遊戯結果を得ると、結果に応じた得点が加算される。例えば、自転車競争の遊戯装置において、ゴールしたプレーヤの1位から5位までに順位に応じた得点が与えられるようにすることで、チームを勝たせるためにレース中に、いま最も順位によりポイント値を獲得しているチームと、自身の所属するチームのポイント値との差を計算しながら、逆転するための攻略作戦を考えたりしなければならず、機転の利くチームワークがチームの勝敗を左右することもある。

【0016】請求項5記載の発明は、請求項1乃至4において、反則を行うと反則点が加算され、反則点が所定の値に達すると、失格となることを特徴とする。

【0017】本発明は、反則を行うと反則点が加算され、反則点が所定の値に達すると、失格となる。例えば、自転車競争の遊戯装置において、遊戯中に相手のチームを妨害するためにぶつかったり、無理な割り込みなどをすると、そのプレーヤに反則の程度に応じた反則点が加算され、反則点がある値に達してしまうと、そのプレーヤは失格となり、チームはメンバーを1人欠き苦しくなる。また、反則点を設けることにより遊戯内容にスポーツ性をもたせることができる。

【0018】請求項6記載の発明は、請求項1において、前記チーム設定部は、プレーヤの属性によって、組を設定することを特徴とする。

【0019】本発明は、チーム設定部は、プレーヤの属性によって、組を設定する。例えば、プレーヤの出身地や性別、趣味など共通する属性を持つプレーヤにより組を設定するようにすることでチームの団結力がより一層強まる。

【0020】請求項7記載の発明は、請求項1において、前記チーム設定部は、参加プレーヤが組の人数に達しない場合は、コンピュータプレーヤを追加することを特徴とする。

【0021】本発明は、チーム設定部は、参加プレーヤが組の人数に達しない場合は、コンピュータプレーヤを追加して、組の人数不足にも対応する。例えば、プレーヤが1人たりない時や、2人でゲームをしたいプレーヤにも対応することができ、気軽い楽しめる遊戯装置となる。

【0022】請求項8記載の発明は、複数人による競争ゲームを行なうためのプログラムが記憶された情報記憶媒体であって、前記プログラムは、複数の組を設定する手段と、それぞれの組に所属するプレーヤの遊戯成績により勝敗を決定する手段を有することを特徴とする。

【0023】本発明は、複数人による競争ゲームを行なうためのプログラムが記憶された情報記憶媒体であって、前記プログラムは、複数の組を設定する手段と、それぞれの組に所属するプレーヤの遊戯成績により勝敗を決定する手段を有する。例えば、制御部のプログラムによりエントリーした複数のプレーヤを、複数の組に設定し、各組に所属するプレーヤの遊戯成績により、勝敗を決定する。手順を実行することにより、遊戯装置に拡張性を持たせることが可能となり、遊戯の応用範囲が広がる。

【0024】

【発明の実施の形態】本発明は、大型ゲーム筐体を応用した、複数人の遊戯者による自転車競争遊戯装置において、実際の競輪レースのように複数のチームに分かれチームの勝利を目標とする遊戯装置の勝利条件である。チームに分かれた遊戯者は、自分の所属するチームの勝利を競う合い様々な作戦を用いて対戦する。また大勢のプレーヤが参加する大会などにおいても、まず予選にてチームを勝利させて決勝戦に参加する権利を得ることを競い合わせ、決勝戦では個人で優勝を競い合うことができる。また決勝戦に参加できなかったチームのプレーヤも順位決定戦に出場する権利があり、個人の成績を競い合うことができるようにすることで、対応することができる。

【0025】

【実施例】以下、図面に基づいて本発明の実施例を詳細に説明する。図1は、本発明の遊戯装置の勝利条件を用いて構成された遊戯進行を示すフローチャート図である。図2は入賞順位に応じて獲得できるポイント値の例を示す表である。

【0026】図1において、まずステップ1においてゲームにエントリーしたプレーヤの人数が、例えば9人に達したか否かを判別し、達していなければ所定のエントリー待ち時間後にステップ2に進み、9名のエントリーがある場合にはステップ3に進む。ステップ2では、プレーヤの不足人数分コンピュータカーを追加エントリーして、ステップ3に進む。

【0027】ステップ3では、エントリーしたプレーヤのグループ分けが実行される。グループ分けの方法には、例えば、9名のプレーヤをランダムにグループ分けしたり、9名のプレーヤを3名ずつ3チームにグループ分けしたり、エントリー時に入力されたプレーヤの出身地や血液型などの属性によりグループ分けしたりする。また、チームにはグループ分けされた特性がチーム名となる。例えば、O型チームや、北海道チームなど。続いてステップ4に進む。

【0028】ステップ4では、レース前に同一グループのプレーヤ間でタッチパネル式の端末などにより作戦会議を行い、例えば、「お前が先行しろ」や「カマすぞ！」などの作戦をたてる。また、端末による通信はレース中も可能であり、「捲れ！」や「3番の後ろにつけ」などの指示を送ることもできる。作戦会議が終了するとレース開始となる。

【0029】レースは、図2に示すようにゴールした順位に応じたポイントがチームに加算されるため、例えば、1位と5位をとったチームでも2、3、4位を相手チームが取ってしまうと11対13で負けとなる。またレース中に反則を繰返したプレーヤは、1位でゴールしても赤旗が振られ失格となり、ポイントが無効となってしまう。そのため、個人の体力的な技術だけでは勝つことができず、機転を利かせて上手くレースを運んだチームが勝利を獲得することができる。またレースでの獲得賞金が多いチームが勝ちとすることで、その賞金倍率から各プレーヤの実力を推察して作戦を遂行することもできる。

【0030】図3は、大勢のプレーヤが参加して、タイトル争奪戦などの大会を開催する場合のレースプログラムの進行例を示すブロック図である。図3において、まず参加するプレーヤはグループ分けされ、予選10に参加する。そして予選10を勝ち抜いた上位3チーム10aの獲得したポイント値による上位3名づつが決勝戦20に参加することができ、個人タイトルを競うことができる。そのため、予選10を通過するまではチームワークが武器となるが、決勝戦20では個人の戦いとなる。また、予選を勝ち抜くことができなかったチーム10bの獲得したポイント値による上位3名づつは、順位決定戦30に参加し、個人の順位を競い合うことができる。

【0031】このように、決勝戦により確実に進むためには強力なプレーヤとチームを組むことができることが最も近道であるが、決勝戦では頼りになった仲間がライ

バルとなる。プロの競輪選手がなぜここで仲間を追いつ越させたのか？などの見ているだけでは分からないことを体験することで理解できる学習的な効果も得られる。さらに、プレーヤは車体のギア比やタイヤサイズなどを事前に発表する規則を設けることで、相手のチームを動揺させたり、相手の作戦を推察することまでできる。

【0032】また、本発明によるカーレースゲームではプレーヤは各レーシングチームのドライバーとなり、所属するメーカーの勝利を目指してチームメイト同士が協力し合い、多くのドライバーを入賞させたチームや、入賞順位に応じたポイントの合計値の多いチームの勝ちとすることで、本当のF1レースのドライバーのようなレース運びを味わうことができる。

【0033】

【発明の効果】本発明は、以上説明したような形態で実施され、次のような効果を奏する。

【0034】本発明は、自転車競争の遊戯装置において、個人の成績ではなく、組の勝利を目指すことで、プレーヤは相手チームを上手くブロックしたり、相手チームをだまして追い越すなど、本場さながらの、かけひきのスリルと緊張感を味わうことができ、チームの勝利を目指し協力してゲームを楽しみながら、本物のレースの世界を体験学習することができる。

【0035】また本発明は、自転車競争の遊戯装置において、1位となったプレーヤが所属する組の勝利となることで、チームによっては、全員で全力走行したり、一人を先行させて残りのメンバーで相手チームをブロックするなど色々な戦法で競争することができる。

【0036】そして本発明は、自転車競争の遊戯装置において、1位となったプレーヤがいるチームでも、相手チームが2位と3位を取ると相手チームに負けてしまうようにすることで、全員がゴールするまでどのチームの勝利となるか分からなくなり、最後に劇的な逆転場面となる場合もある。

【0037】さらに本発明は、自転車競争の遊戯装置において、ゴールしたプレーヤの1位から5位までに順位に応じた得点が与えられるようにすることで、チームを勝たせるためにレース中に、いま最も順位によりポイント値を獲得しているチームと、自身の所属するチームのポイント値との差を計算しながら、逆転するための攻略作戦を考えたりしなければならず、機転の利くチームワークがチームの勝敗を左右することもある。

【0038】また本発明は、自転車競争の遊戯装置において、遊戯中に相手のチームを妨害するためにぶつかったり、無理な割り込みなどをすると、そのプレーヤに反則の程度に応じた反則点が加算され、反則点がある値に達してしまうと、そのプレーヤは失格となり、チームはメンバーを1人欠き苦しくなる。また、反則点を設けることにより遊戯内容にスポーツ性をもたせることができる。

【0039】そして本発明は、プレーヤの出身地や性別、趣味など共通する属性を持つプレーヤにより組を設定するようにすることでチームの団結力がより一層強まる。

【0040】さらに本発明は、プレーヤが1人たりない時や、2人でゲームをしたいプレーヤにも対応することができ、気軽に楽しめる遊戯装置となる。

【0041】また本発明は、制御部のプログラムによりエントリーした複数のプレーヤを、複数の組に設定し、各組に所属するプレーヤの遊戯成績により、勝敗を決定する。手順を実行することにより、遊戯装置に拡張性を
 持たせることが可能となり、遊戯の応用範囲が広くな
 る。

*【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の遊戯装置の勝利条件を用いて構成された遊戯進行を示すフローチャート図である。

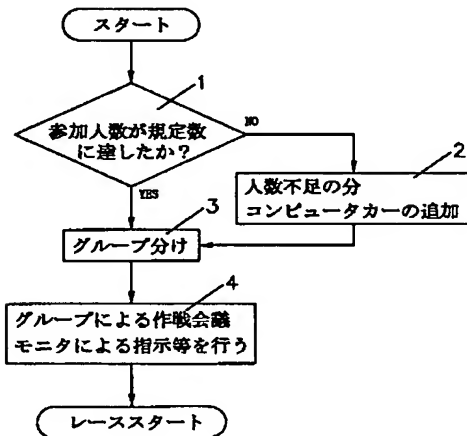
【図2】本発明の一実施例における入賞順位に応じて獲得できるポイント値の例を示す表である。

【図3】本発明の一実施例におけるゲームの進行例を示すブロック図である。

【符号の説明】

- 10 予選
 10a 上位3チーム
 10b 上位3チーム以外
 20 決勝戦
 30 順位決定戦

【図1】

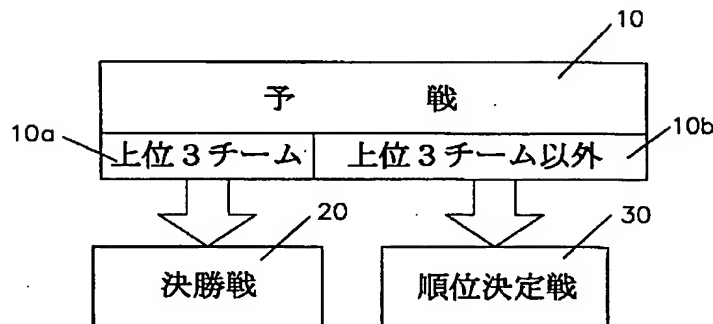


【図2】

順位	ポイント
1位	10P
2位	6P
3位	4P
4位	3P
5位	1P

<順位のポイント付け>

【図3】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA03 AA09 AA17 BA00
BA01 BA02 BA05 B800 BB01
BB02 BB05 BB06 CB01 CC02
CC08

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography.

- (19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP,2001-340646,A (P2001-340646A)
(43) [Date of Publication] December 11, Heisei 13 (2001. 12.11)
(54) [Title of the Invention] Competition play equipment and an information-storage medium.
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]
A63F 13/00
13/10
13/12
[FI]
A63F 13/00 P
13/10
13/12 B
[Request for Examination] Un-asking.
[The number of claims] 8.
[Mode of Application] OL.
[Number of Pages] 6.
(21) [Filing Number] Application for patent 2000-163386 (P2000-163386)
(22) [Filing Date] May 31, Heisei 12 (2000. 5.31)
(71) [Applicant]
[Identification Number] 000134855.
[Name] NAMCO, LTD.
[Address] 2-8-5, Tamagawa, Ota-ku, Tokyo.
(72) [Inventor(s)]
[Name] Umegaki Positive.
[Address] 2-8-5, Tamagawa, Ota-ku, Tokyo Inside of NAMCO, LTD.
(72) [Inventor(s)]
[Name] Obatake ****.
[Address] 2-8-5, Tamagawa, Ota-ku, Tokyo Inside of NAMCO, LTD.
(74) [Attorney]

[Identification Number] 100092646.

[Patent Attorney]

[Name] Mizuno **.

[Theme code (reference)]

2C001.

[F term (reference)]

2C001 AA00 AA03 AA09 AA17 bus-available00 bus-available01 bus-
available02 bus-available05 BB00 BB01 BB02 BB05 BB06 CB01 CC02 CC08.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any
damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

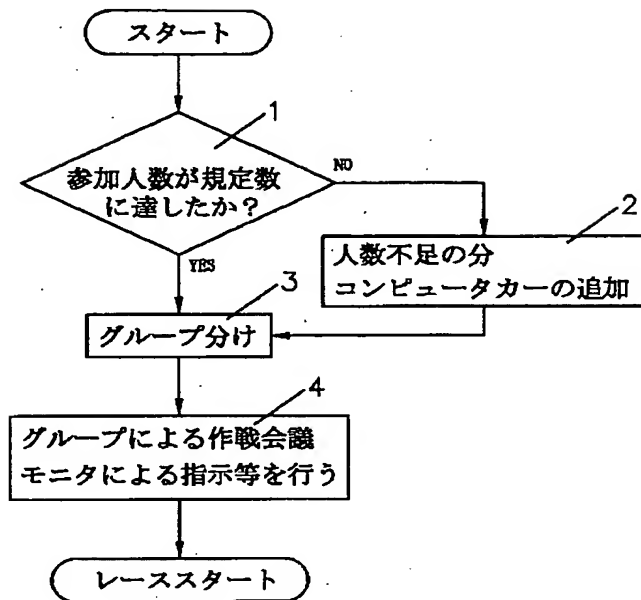
Summary.

(57) [Abstract]

[Technical problem] It aims at offering the play equipment with which the result of the more realistic contents of a game is reflected in the race play equipment by two or more persons.

[Means for Solution] Competition play equipment characterized by the play results of two or more groups leading to a victory-or-defeat result in the competition play equipment by two or more persons.

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
 2. **** shows the word which can not be translated.
 3. In the drawings, any words are not translated.
-

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] Competition play equipment characterized by having a means to determine victory or defeat as the team setting section which sets up two or more groups in the competition play equipment by two or more persons with the play results of the player which belongs to each team.

[Claim 2] Competition play equipment characterized by the play results of two or more aforementioned groups being play results of the most significant of the player which belongs in a claim 1.

[Claim 3] Competition play equipment with which the play results of two or more aforementioned groups are characterized by doubling the play results of the player

which belongs in a claim 1.

[Claim 4] Competition play equipment which will be characterized by adding the score according to the result in a claim 1 or 3 if the play result within predetermined order is obtained.

[Claim 5] Competition play equipment which will be characterized by disqualification and the bird/clapper if a violating the rules point will be added in a claim 1 or 4 if a play foul is distinguished, and a violating the rules point reaches a predetermined value.

[Claim 6] It is competition play equipment characterized by the aforementioned team setting section setting up a group according to the attribute of a player in a claim 1.

[Claim 7] The aforementioned team setting section is competition play equipment characterized by adding a computer player when a participating player does not reach the number of a group in a claim 1.

[Claim 8] It is the information-storage medium characterized by being the information-storage medium by which the program for performing the competition game by two or more persons was memorized, and the aforementioned program having a means to set up two or more groups, and a means by which the play results of the player which belongs to the group of it that determine victory or defeat.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the information-storage medium for performing the race play equipment and race play by two or more persons.

[0002]

[Description of the Prior Art] In the race game by two or more conventional persons, it was what runs the whole distance aiming at the 1st place to gall, and vies in the

score according to the ranking and the course time which made a goal, operating the control unit of vehicle type, such as a bicycle, an automobile, and a motorcycle, while the player looked at the course picture displayed on the screen arranged in the case. therefore, anyhow, the player aimed at that a goal could be made with the upper ranking, and its himself was what can enjoy becoming a rival in a game, and it being mutual-alike, and intimate friends being earnest and competing for them in a virtual race course

[0003] First, in the actual cycle race, F1 car race, etc., the player and the driver consider the individual title and the victory of a team. For example, in the cycle race, the team game is held to the last straight line by the view of characteristic "line" constructed by a player's hometown and schoolmate. A player cooperates each other in the team which belongs, he supports so that the player of a team may rank 1st by the player of the role of a lead which runs early intently, and the player of the role of follow who checks a partner team, and he may make the player of an affiliation team win a prize.

[0004] Moreover, also in F1 car race etc., although the race is performed individually Each race car belongs to the "racing team", and the affiliation maker is the ranking which finally won a prize, and a thing which gains a victory by the number. When considering the championship of a team to the 1st, or when supporting title acquisition of this team driver, the driver whom the teammate was made to precede may aim at victorious acquisition, devoting in operation which prevents catching up of a consecutive driver, and cooperating each other in each other.

[0005] However, it sets in the race game by two or more conventional persons etc. Since individual results bring a game result, like an actual bicycle competition and an actual car race Although several persons' player cooperates, it does not become the victory as a group even if it gains the victory of the player in a group, but a game screen and a sound are quite real, and have a feeling of force and a virtual control feel is entertained It had not become the victory conditions which can experience realistic race progress.

[0006] For this reason, in the race game equipment by two or more persons etc., the victory or defeat of the team constructed by several persons like an actual race were reflected in the result of a game, and victory conditions of the play equipment which can also aim at an individual title were desired.

[0007]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] Then, this invention is made in view of the trouble of the above-mentioned conventional technology, and it aims at offering the competition play equipment with which the result of the more realistic contents of a game is reflected in the race play equipment by two or more persons etc.

[0008]

[Means for Solving the Problem] Invention according to claim 1 is characterized by having a means to determine victory or defeat as the team setting section which sets up two or more groups with the play results of the player which belongs to each

team in the competition play equipment by two or more persons.

[0009] this invention has a means to determine victory or defeat as the team setting section which sets up two or more groups with the play results of the player which belongs to each team, in the competition play equipment by two or more persons. For example, in bicycle racing play equipment, two or more persons' player is assigned to two or more sets of teams, and runs a race and suits in a team pair team, and with the results of the player which belongs to a team, since victory or defeat are determined, race expansion like a pro's cycle racer can be experienced. Moreover, since a victory cannot be obtained and the right to which the player also aims at the maximum excellent MVP will not be acquired if teamwork is bad even if there is an excellent player like sports, such as baseball, a team victory is considered to be the 1st, when required also of a cleanup batter, he can be seen in piles to how to fight a pro who rolls out a bunt, and it becomes realistic play equipment which can know the new view of things.

[0010] Invention according to claim 2 is characterized by the play results of two or more aforementioned groups being play results of the most significant of the player which belongs in a claim 1.

[0011] This inventions are the play results of the most significant of the player to which the play results of two or more groups belong. For example, it can compete by various tactics, such as carrying out a best run by all the members depending on a team by the victory and bird clapper of a group to which the player which ranked 1st belongs in the play equipment of bicycle competition, or making one person precede and blocking a partner team with the remaining members.

[0012] It is characterized by invention according to claim 3 doubling the play results of the player to which the play results of two or more aforementioned groups belong in a claim 1.

[0013] this invention doubles the play results of the player to which the play results of two or more groups belong. For example, in the play equipment of bicycle competition, by making it lose a partner team, when a partner team takes the 2nd place and the 3rd place, the team in which the player which ranked 1st is may not understand anymore of which team it becomes a victory, either, until all the members make a goal, and it may serve as a dramatic inversion scene at the end.

[0014] In a claim 1 or 3, invention according to claim 4 will be characterized by adding the score according to the result, if the play result within predetermined order is obtained.

[0015] If this invention obtains the play result within predetermined order, the score according to the result will be added. By for example, the thing for which the score according to ranking is given by the 5th place in the play equipment of bicycle competition from the 1st place of the player which made a goal The team which has acquired the point value by ranking most now in a race in order to make a team win, Calculating a difference with the point value of the team to which self belongs, the capture strategy for reversing must be considered and quick-witted teamwork may

influence the victory or defeat of a team.

[0016] In a claim 1 or 4, if it violates the rules, a violating the rules point will be added, and invention according to claim 5 will be characterized by disqualification and the bird clapper, if a violating the rules point reaches a predetermined value.

[0017] If it violates the rules, a violating the rules point will be added, and this invention will be disqualified if a violating the rules point reaches a predetermined value. For example, if the value which the violating the rules point according to the grade of the foul to the player is added, and has a violating the rules point when it collides with in the play equipment of bicycle competition in order to block a partner's team in play, or impossible interruption etc. is carried out is reached, the player is disqualified, and a team will lack one member and will become painful. Moreover, sport nature can be given to the contents of play by establishing a violating the rules point.

[0018] Invention according to claim 6 is characterized by the aforementioned team setting section setting up a group according to the attribute of a player in a claim 1.

[0019] In this invention, the team setting section sets up a group according to the attribute of a player. For example, the union force of a team becomes strong further by setting up a group by the player with the hometown of a player, sex, and common attributes, such as hobby etc.

[0020] Invention according to claim 7 is characterized by the aforementioned team setting section adding a computer player, when a participating player does not reach the number of a group in a claim 1.

[0021] When, as for the team setting section, a participating player does not reach the number of a group, this invention adds a computer player and corresponds also to the shortage of the number of a group. For example, it can respond also to the time of one player being lacking, and a player to carry out a game by two persons, and becomes play equipment which is [lighthearted-] and can be enjoyed.

[0022] It is the information-storage medium by which the program for invention according to claim 8 performing the competition game by two or more persons was memorized, and the aforementioned program is characterized by having a means to set up two or more groups, and a means by which the play results of the player which belongs to the group of it that determine victory or defeat.

[0023] this invention is the information-storage medium by which the program for performing the competition game by two or more persons was memorized, and the aforementioned program has a means to set up two or more groups, and a means by which the play results of the player which belongs to the group of it that determine victory or defeat. For example, two or more players which entered by the program of a control section are set as two or more groups, and the play results of the player which belongs to each class determine victory or defeat. By performing a procedure, it becomes possible to give expandability to play equipment, and the application range of play becomes large.

[0024]

[Embodiments of the Invention] In the bicycle competition play equipment by two or more persons' play person adapting the large-sized game case, this invention is divided into two or more teams like an actual cycle race, and are the victory conditions of play equipment aiming at the victory of a team. The play person divided into the team competes for the victory of the team to which he belongs mutually, and is pitched against each other using various strategy. Moreover, also in the convention in which large number of people's player participates, it can be made to be able to vie in acquiring the right which a team is made to win by primary first and participates in the finals, and can compete in the finals for a championship individually. Moreover, the player of the team which has not participated in the finals also has the right which participates in a ranking determination game, and can respond by enabling it to vie in individual results.

[0025]

[Example] Hereafter, based on a drawing, the example of this invention is explained in detail. Drawing 1 is the flow chart view showing play advance constituted using the victory conditions of the play equipment of this invention. Drawing 2 is the table showing the point example value which can be gained according to winning-a-prize ranking.

[0026] In drawing 1, if it has not distinguished and attained whether the number of the player which entered the game in Step 1 first amounted to nine persons, when it progresses to Step 2 and nine persons' entry is after the predetermined entry latency time, it progresses to Step 3. At Step 2, the additional entry of the insufficient number part computer car of a player is carried out, and it progresses to Step 3.

[0027] At Step 3, group part injury execution of the player which entered is carried out. Carry out the group division of nine persons' player at random, it carries out the group division of nine persons' player at a time at 3 teams [3], or a group division is carried out at the method of a group division according to attributes, such as a hometown of the player inputted at the time of an entry, and a blood type. Moreover, the property by which the group division was carried out serves as a team name at a team. For example, O type team, the Hokkaido team, etc. Then, it progresses to Step 4.

[0028] the terminal of the touch-sensitiveness [Step / 4 / before / a race] in between the players of the same group etc. — a strategy meeting — carrying out — for example, "precede" and "kiln — ** — ! — strategy, such as ", — building . Moreover, the communication by the terminal is possible also for the inside of a race, and can also send directions of "roll up", "follow No. 3", etc. It becomes a race start after a strategy meeting is completed.

[0029] A race will serve as defeat by 11 to 13, if a partner team takes 2 and the 3 or 4th place also in the team which took the 1st place and the 5th place since the point according to the ranking which made a goal as shown in drawing 2 is added to a team for example. Moreover, even if the player which repeated the foul in the race

makes a goal by the 1st place, a red flag will be shaken and it will be disqualified, and it will be invalid [the point]. Therefore, it cannot win only with individual physical technology, but the team which used quick wit and carried the skillful ** race can gain a victory. Moreover, the ability of each player can be guessed from the prize scale factor, and strategy can also be carried out because a team with many acquisition prizes in a race considers as a victory.

[0030] Drawing 3 is the block diagram showing the example of advance of the race program in the case of large number of people's player participating and holding conventions, such as a title scramble. In drawing 3, the group division of the player which participates first is carried out, and it participates in primary 10. And three high orders by the point value which 3 team 10 of high orders a which won straight victories in the primary 10 acquired can participate at a time in the finals 20, and can compete for an individual title. Therefore, although teamwork serves as arms until it passes primary 10, in the finals 20, it becomes that an individual fights. Moreover, three high orders by the point value which team 10b which was not able to win straight victories in a primary acquired can participate at a time in the ranking determination game 30, and can vie in individual ranking.

[0031] Thus, although it is a short cut most that a powerful player and a powerful team can be constructed in order to progress certainly by the finals, in the finals, the friend who was reliable becomes a rival. The study-effect which can be understood by experiencing what is not understood only by finding [?] whether a pro's cycle racer made the friend pass here why is also acquired. Furthermore, a player is establishing the rule which announces gear ratio, tire size, etc. of the body in advance, and a partner's team is disturbed or it is made till guessing a partner's strategy.

[0032] Moreover, a player serves as a driver of each racing team, teammates cooperate each other in the car race game by this invention aiming at a victory of the maker who belongs, and race progress like the driver of a true Formula 1 race can be experienced by considering as the victory of the team made many drivers win a prize of, and a team with much total value of the point according to winning-a-prize ranking.

[0033]

[Effect of the Invention] this invention is carried out with a form which was explained above, and does the following effects so.

[0034] the home — a player carries out the skillful ** block of the partner team, or deceives and passes a partner team because this invention aims at not individual results but the victory of a group in the play equipment of bicycle competition — the thrill and feeling of tension of diplomacy as it were can be tasted, and experience study of the world of a real race can be carried out, cooperating aiming at the victory of a team and enjoying a game

[0035] Moreover, this invention can compete in the play equipment of bicycle competition depending on a team by various tactics, such as carrying out a best run

by all the members by the victory and bird clapper of a group to which the player which ranked 1st belongs, or making one person precede and blocking a partner team with the remaining members.

[0036] And this invention is making it lose a partner team, when a partner team takes the 2nd place and the 3rd place, the team in which the player which ranked 1st is in the play equipment of bicycle competition may not understand anymore of which team it becomes a victory for it, either, until all the members make a goal, and it may serve as a dramatic inversion scene at the end.

[0037] It is that the score according to ranking is furthermore given by the 5th place from the 1st place of the player which this invention reached in the play equipment of bicycle competition. The team which has acquired the point value by ranking most now in a race in order to make a team win, Calculating a difference with the point value of the team to which self belongs, the capture strategy for reversing must be considered and quick-witted teamwork may influence the victory or defeat of a team.

[0038] Moreover, if the value which the violating the rules point according to the grade of the foul to the player is added, and has a violating the rules point when this invention collides with in the play equipment of bicycle competition in order to block a partner's team in play, or impossible interruption etc. is carried out is reached, the player is disqualified, and a team will lack one member and will become painful.

Moreover, sport nature can be given to the content of play by establishing a violating the rules point.

[0039] And the union force of a team becomes strong further because this invention sets up a group by the player with the hometown of a player, sex, and common attributes, such as hobby etc.

[0040] Furthermore, this invention can respond also to the time of one player being lacking, and a player to carry out a game by two persons, and serves as play equipment which is [lighthearted-] and can be enjoyed.

[0041] Moreover, this invention sets two or more players which entered by the program of a control section as two or more groups, and determines victory or defeat with the play results of the player which belongs to each class. By performing a procedure, it becomes possible to give expandability to play equipment, and the application range of play becomes large.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the flow chart view showing play advance constituted using the victory conditions of the play equipment of this invention.

[Drawing 2] It is the table showing the point example value which can be gained according to the winning-a-prize ranking in one example of this invention.

[Drawing 3] It is the block diagram showing the example of advance of the game in one example of this invention.

[Description of Notations]

10 Primary

10a 3 teams of high orders

10b Except 3 teams of high orders

20 Finals

30 Ranking Determination Game

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

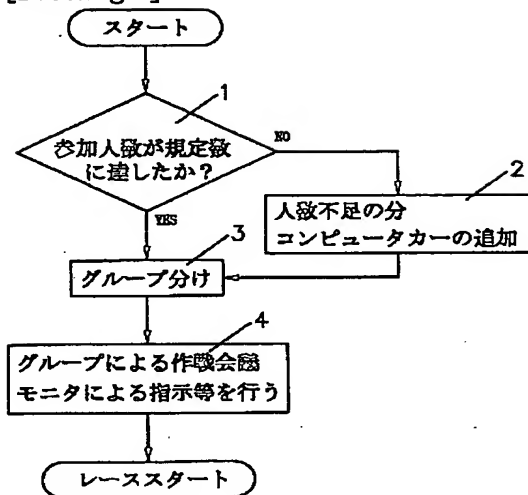
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

[Drawing 1]

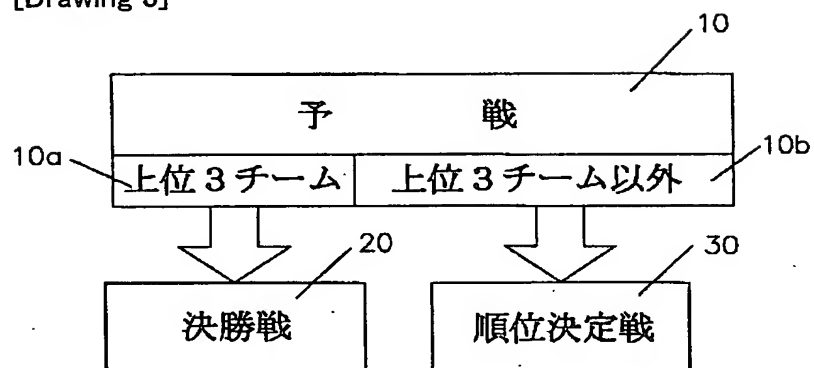


[Drawing 2]

順位	ポイント
1位	10 P
2位	6 P
3位	4 P
4位	3 P
5位	1 P

<順位のポイント付け>

[Drawing 3]



[Translation done.]